Snabbtangenter

Följande är standardinställningarna för snabbtangenter. Om du vill visa en fullständig lista över snabbtangenter eller anpassa inställningarna klickar du på knappen Options [Alternativ] på huvudmenyn (eller klickar på knappen Menu [Meny] i spelet och klickar sedan på Options [Alternativ]), klickar på Input [Indata] och klickar till sist på Hotkeys [Snabbtangenter].

Allmänna kontroller

BLANKSTEG eller PAUSE	Gör paus i spelet.
F9	Snabbspara spelet.
CTRL+S	Spara spelet.
F11	Snabbinläsning av spel.
CTRL+L	Läs in ett spel.
Z	Plocka upp föremål på marken.
ALT	Visa/dölj etiketter för föremål på marken.
W	Minimera/maximera vapenpaneler.
TAB	Öppna/stäng megakartan.
N	Visa/dölj fältkommandon.
ESC	Hoppa över filmsekvenser, stäng ett öppet fönster.
X	Visa/dölj hälsonivå- och mananivåstaplar för figurer.
´	Visa/dölj statistik för flera spelare.
J	Öppna/stäng journal.
ENTER	Chatta i spel med flera spelare.
SKIFT+ENTER	Chatta i lagspel med flera spelare.
CTRL+ENTER	Chatta globalt i spel med flera spelare.
F10	Öppna spelalternativ.

Figur-/gruppkontroller

I	Öppna/stäng utrustning.
B	Öppna/stäng formelsamling.
Q	Växla mellan utrustade vapen och aktiva trollformler.
H	Drick helande brygd.
M	Drick manabrygd.
L	Visa/dölj etiketter för figurer.
CTRL+A	Markera alla gruppmedlemmar.
G	Vakta markerad figur.
S	Avbryt pågående handling.

Kamerakontroller

+ eller mushjul framåt	Zooma ut kameran.
´ eller mushjul bakåt	Zooma in kameran.
Vänstra skärmkanten eller VÄNSTERPIL	Vrid kameran åt vänster.
Högra skärmkanten eller HÖGERPIL	Vrid kameran åt höger.
Övre skärmkanten eller UPPÅTPIL	Luta kameran.
Nedre skärmkanten eller NEDÅTPIL	Luta kameran.
Håll den mittersta musknappen nedtryckt	Vrid/luta kameran.

Formationskontroller

Håll höger musknapp nedtryckt, och vänsterklicka sedan	Bläddra genom formationer
Håll höger musknapp nedtryckt, och flytta sedan musen åt vänster och åt höger	Ändra formationsorientering
Håll höger musknapp nedtryckt, och bläddra sedan med mushjulet	Ändra formationsmellanrum



Microsoft

Ett Rollspel Från Chris Taylor

Säkerhetsvarning

Varning för epileptiska anfall orsakade av ljuskänslighet

En del personer kan få anfall när de utsätts för vissa bilder, inklusive blinkande ljus eller mönster i videospel. Även folk som inte tidigare haft kramper eller epileptiska anfall kan ha ett odiagnosticerat tillstånd som kan orsaka sådana "epileptiska anfall orsakade av ljuskänslighet" när de ser på videospel.

Sådana anfall kan visa sig som en mängd olika symptom, inklusive yrsel, förändrad syn, ögon- eller ansiktsryckningar, ryckningar och ofrivilliga rörelser i armar eller ben, förvirring eller tillfälliga medvetandestörningar. Anfall kan även orsaka medvetslöshet eller konvulsioner som kan leda till skador vid fall eller kollision med närliggande föremål.

Sluta spela omedelbart och konsultera läkare om du upplever några av de här symptomen. Föräldrar bör hålla utkik efter eller fråga sina barn om ovanstående symptom då risken är större att barn och ungdomar råkar ut för sådana anfall än att vuxna gör det.

Risken för epileptiska anfall orsakade av ljuskänslighet kan minskas genom att följande åtgärder vidtas:

- Spela i ett väl upplyst rum.
- Spela inte när du är trött eller utmattad.

Om du eller någon i din släkt har haft epileptiska anfall bör du konsultera en doktor innan du börjar spela.

Informationen i detta dokument, t ex URL-adresser och andra referenser till webbplatser kan komma att ändras. Exempelföretagen, organisationerna, produkterna, domännamnen, e-postadresserna, logotyperna, personerna, platserna och händelserna som ingår är, såvida det inte uttrycks annorlunda, fiktiva och någon anknytning till något riktigt företag, organisation, produkt, domännamn, e-postadress, logotyp, person eller händelse är oavsiktlig och antyds inte på något sätt. Det är användarens ansvar att efterleva de tillämpliga upphovsrättslagarna.

© 2002 Gas Powered Games Corp. Med ensamrätt. Gas Powered Games, GPG-logotypen och Dungeon Siege är exklusiva varumärken som tillhör Gas Powered Games Corp. Äganderätten i den här handboken tillhör Gas Powered Games Corp. och skyddas av copyrightlagstiftning i USA och andra länder. Den här handboken får inte kopieras, mångfaldigas, översättas eller reduceras till något elektroniskt medium eller till maskinläsbar form, utan föregående godkännande från Gas Powered Games Corp.

Publicerat av Microsoft Corporation. Delar är © 2002 Microsoft Corporation. Med ensamrätt.

Microsoft, MS-DOS, Windows, Windows NT och ZoneMatch är antingen registrerade varumärken eller varumärken som tillhör Microsoft Corporation i USA och/eller andra länder.

BINK VIDEO Använder Bink Video. © 1997-2002 RAD Game Tools, Inc.

Andra produkt- och företagsnamn som nämns i detta dokument kan vara varumärken som tillhör respektive ägare.

Innehåll

Kultur

Karta över konungadömet Ehb 2
Konungadömet Ehbs historia 4
Kryptan med det heliga blodet 11
Stonebridge 16
Wesrin Cross 20
Glitterdelve 24
Glacern 28
Fort Kroth 32
Drakens vrede 36
Slottet Ehb 42

Komma igång

Installation 5
Starta 5
Ge dig av på din resa 6
Överlevnadstips 8
Anpassa spelalternativ, snabbtangenter och statusfältet 10

Ta dig fram

Flytta din figur 12
Styra kameran 12
Använda översiktskartan 12

Äventyra

Välja vapen och trollformler 13
Anfalla 14
Öppna behållare och dörrar 14
Plocka upp skatter 15
Dricka en magisk brygd 15
Hantera utrustningen 17
Skaffa vapen och rustningar 18
Förbereda trollformler för användning 21
Naturmagi 22
Stridsmagi 23

Färdigheter

Förbättra dina färdigheter 25
Figurens egenskaper 26
Medvetslöshet och död 26

Andra figurer

Prata med andra figurer 29
Utföra uppdrag 29
Lägga till en figur eller en mulåsna till din grupp 29
Skicka iväg en figur från din grupp 30
Köpa och sälja föremål 31
Hantera din grupp 33
Ange förflyttnings-, anfalls- och målvalsorder 33
Flytta din grupp i formation 35

Spel med flera spelare

Spela med flera spelare 37
Gå med i eller vara värd för spel med flera spelare 37
Dö 40
Chatta 40
Byta föremål med andra spelare 40
Visa laginformation 41

Tack till 43

Karta över konungadömet Ehb



Konungadömet Ehbs historia

Konungadömet Ehb, som bara är trehundra år gammalt, är en av de yngsta staterna som gränsar till Tårarnas slätt. Från början etablerades Ehb som en handelsutpost i utkanterna av Stjärnimperiet, men senare fick det tillfällig status som ett militärt protektorat när den 10:e legionen marscherade västerut. Efter att det katastrofala legionskriget lett till Imperiets fall befann sig den överraskade provinsen Ehb på obeveklig kurs mot självständighet och en status som konungadöme. Konungadömet Ehb har så här långt klarat sig undan de angrepp och invasioner som ödelagt många av grannstaterna på slätten, eftersom det skyddas av en ring av starka befästningsverk. Dessutom är dess folk arvingar till den 10:e legionen som kanske var den bäst tränade armén i världen.

Inom Ehbs gränser finns en fantastisk mångfald, både geografisk och kulturell. De flesta invånarna dyrkar Azunai, en uråldrig gud från de förimperiska Agallan Peaks. Dvärgar och människor lever tillsammans i harmoni och lyder under samma kung. Trollkarlar är dessutom mer accepterade än i andra länder, till stor del tack vare insatser från Merik, 10:e legionens Ärkemagiker och Skuggornas väktare. I konungadömets hjärta har en underlig och ofta envis ras som kallas Droog ett visst självstyre, trots att de ibland ingår i problematiska allianser.

Det är ett land på jakt efter en identitet, men som är splittrat mellan förlorade fornstora dagar och en potentiellt sett ännu större framtid. Trots många krissituationer har Ehb aldrig besegrats av någon fiende. När som helst kan emellertid händelseförloppet vända in på en mörkare väg.

Installation

Sätt i Dungeon Siege™ CD 1 i CD-enheten och följ sedan instruktionerna som visas på skärmen. Följ de här stegen om installationsprogrammet inte startas automatiskt:

1. Klicka på **Start**, peka på **Inställningar** och klicka sedan på **Kontrollpanelen**.
2. Dubbelklicka på **Lägg till/ta bort program**.
3. I dialogrutan **Lägg till/ta bort program** väljer du **Lägg till nya program**, klickar på knappen **CD eller** diskett och följer sedan instruktionerna som visas på skärmen.

Starta

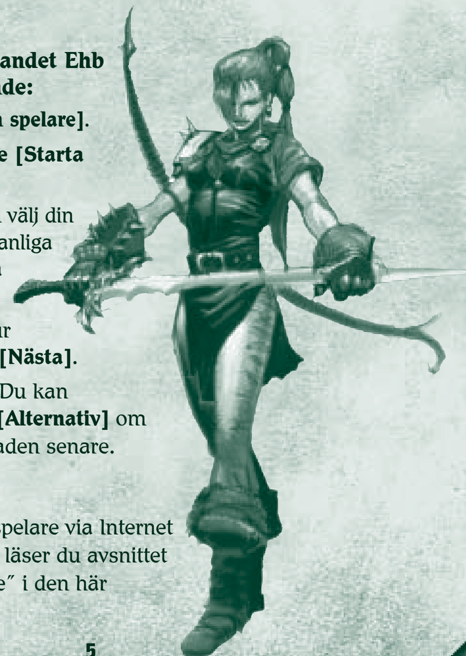
Så här startar du Dungeon Siege

- Klicka på **Start**, peka på **Program**, peka på **Dungeon Siege** och klicka sedan på **Dungeon Siege**.

En spelare

Om du vill vandra genom landet Ehb på egen hand gör du följande:

1. Klicka på **Single Player [En spelare]**.
2. Klicka på **Start New Game [Starta nytt spel]**.
3. Klicka på pilknapparna och välj din figurs kön och utseende. Manliga och kvinnliga figurer är lika starka och skickliga.
4. Skriv ett namn för din figur och klicka sedan på **Next [Nästa]**.
5. Ställ in svårighetsgraden. Du kan använda menyn **Options [Alternativ]** om du vill ändra svårighetsgraden senare.

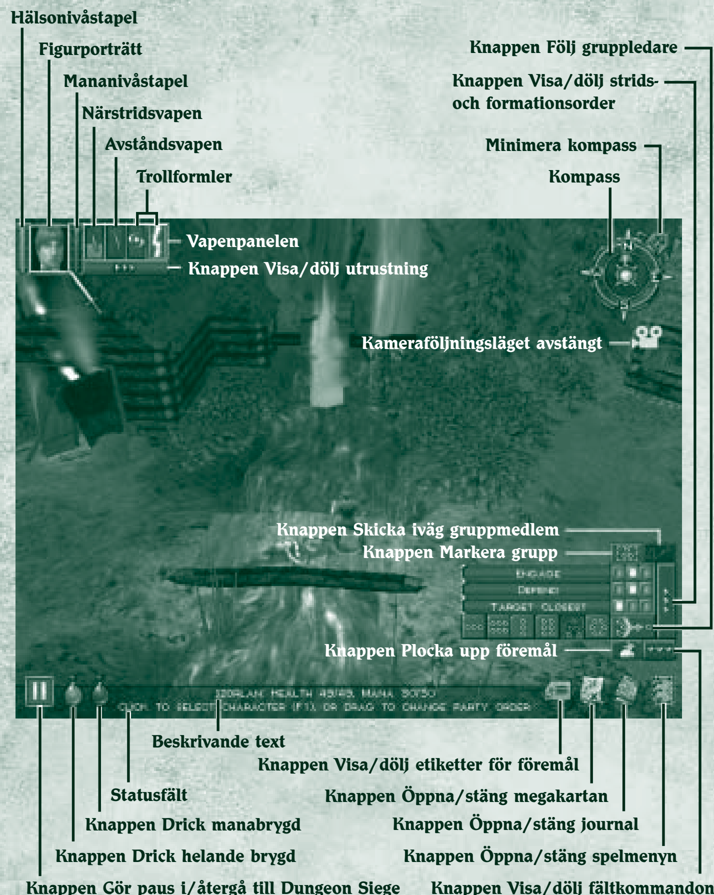


Flera spelare

Om du vill spela med andra spelare via Internet eller ett lokalt nätverk (LAN), läser du avsnittet ”Delta i spel med flera spelare” i den här handboken.

Ge dig av på din resa

Då din värld drabbas av en katastrof ger du dig av på en svår färd genom konungadömet Ehb i hopp om att besegra den okända ondska som övertagit landet, och i hopp om att på vägen bli en hjältemodig krigare, bågskytt eller magiker.



Här följer en snabb översikt över vad du behöver veta, när du ger dig av på ditt äventyr. En lista med snabbtangenter finns på baksidan av omslaget.

- Flytta din figur genom att vänsterklicka på en plats på skärmen.
- Styr kameran genom att flytta pekaren till skärmens kant.
- Zooma in i och ut ur vyn genom att bläddra med mushjulet eller genom att trycka på plus (+) eller accent (´).
- Anfall en varelse genom att vänsterklicka på den. Du behöver bara klicka en gång. Du slår automatiskt tillbaka om du blir anfallen av en varelse.
- Använd ett vapen eller en trollformel genom att klicka på en av vapen- eller trollformelrutorna i vapenpanelen bredvid figurporträttet. De vapen du använder avgör om du utvecklar dina färdigheter som krigare, bågskytt eller magiker.
- Förbered en trollformel för användning genom att klicka på knappen **Visa/dölj utrustning** bredvid figurporträttet så att din Inventory [Utrustning] öppnas, och högerklicka sedan på trollformeln så att den läggs till i din Spell Book [Trollformelsamling].
- Drick en helande brygd genom att klicka på knappen **Drick helande brygd** i din Inventory [Utrustning]. Drick en manabrygd genom att klicka på knappen **Drick manabrygd** i Inventory [Utrustning]. Du dricker bara så mycket av brygden som du behöver, så ingenting går till spillo.
- Öppna en behållare eller en dörr genom att vänsterklicka på den.
- Visa ett föremåls namn genom att peka på det. Föremålets namn visas då i statusfältet. Visa etiketter på skärmen för alla föremål genom att klicka på knappen **Visa/dölj etiketter för föremål** i statusfältet eller genom att trycka på ALT. Dölj etiketterna genom att klicka på knappen eller trycka på ALT en gång till.
- Lägg till ett föremål i Inventory [Utrustning] genom att vänsterklicka på det.
- Öppna Inventory [Utrustning] genom att klicka på knappen **Visa/dölj utrustning** nedanför figurporträttet.

Överlevnadstips

- **Håll koll på din hälsonivå** (röd stapel bredvid figurporträttet). Om du är skadad och din hälsonivå sjunker till noll blir du medvetslös och det kan hända att du dör. Du återfår långsamt hälsan med tiden.
- **Håll koll på din mananivå** (blå stapel bredvid figurporträttet). När du lägger en trollformel sänks din mananivå. Om din mana tar slut, kan du inte använda trollformler. Du återfår långsamt mana med tiden.
- **Spara spelet regelbundet**. Om du just överlevt en stor strid eller är på väg att gå in i ett område som ser farligt ut, bör du spara spelet. Om du dör kan du läsa in det sparade spelet så att du inte behöver börja om från början. Snabbspara spelet genom att trycka på F9.
- **Gör paus i spelet**. Undvik överraskningsanfall genom att göra paus i spelet när du hanterar Inventory [Utrustning] eller Spell Book [Trollformelsamling]. Gör paus i spelet genom att trycka på BLANKSTEG eller PAUSE (PAUS).
- **Håll rätt kurs**. Använd kompassen och megakartan, lägg märke till landmärken i naturen och håll dig till de upptrampade stigarna.
- **Undvik bakhåll**. Det kan hända att du ser varelser innan de lägger märke till dig och anfaller dig. Om du ser en stor grupp varelser bör du se till att du är redo för strid innan du kastar dig över dem.
- **Kom ihåg att söka tillflykt i områden du känner till**. Spring inte in i ett okänt område där det kan finnas ännu fler varelser som anfaller dig.
- **Utnyttja fiendens svagheter**. Om du slåss mot en varelse som måste komma nära dig för att kunna slå dig, kan du använda pilbåge eller trollformler och anfalla den från långt avstånd. Om en varelse anfaller dig med pilbåge, kan det däremot vara en god idé att gå i närstrid.

- **Använd det vapen, som lämpar sig bäst för situationen**. Närstridsvapen, t.ex. yxor och svärd är effektiva i närstrid. Avståndsvapen, t.ex. pilbågar, är effektiva från håll. Växla mellan vapen som du är utrustad med genom att trycka på Q, eller använd tangenterna 1-4 som kortkommandon för att välja vapen.
- **Skydda svaga gruppmedlemmar med hjälp av formationer**. Försök ha mulåsnor och svaga figurer längst bak i din grupp eller i mitten av en formation.



Krug

Så länge någon kan minnas har det funnits Krug. De stirrar på oss ur mörkret, förundrade över vår makt över elden och förskräckta av vår magi. Deras sinnen är för slöa för att kunna förstå vad ett barn tar för givet. Deras kultur är en blandning av traditioner från andra civilisationer. De kommunicerar för det mesta genom läten och gester. Krug anser sig vara underordnade de mystiska och ofta stridande gudar som vandrar över jordens yta och råder över deras öden. Om det inte vore för andra rasers tålamod och välvilja hade Krug antagligen dött ut för länge sedan. Även om de inte är onda i sig, så utnyttjas Krug alltför ofta som ett ondskans redskap. I utbyte mot fullständig lydnad får de ibland av onda raser undervisning i enklare trollkonster och hantverk – färdigheter som Krug inte kan utveckla på egen hand.

Anpassa spelalternativ, snabbtangenter och statusfältet

Du kan ställa in grafik-, ljud-, mus- och snabbtangentsalternativ enligt dina egna önskemål.

Så här anpassar du spelalternativen:

- Klicka på **Options [Alternativ]** på huvudmenyn. Alternativt klickar du på knappen **Game Menu [Spelmeny]** i statusfältet och klickar sedan på **Options [Alternativ]**.

Om du vill veta mer om ett alternativ kan du peka på det. Hjälptext visas på skärmen.

Standardsnabbtangenterna finns i en lista på baksidan av den här handboken.

Statusfältet är ett område där meddelanden visas när du pekar på vissa föremål på skärmen. Statusfältet visas som standard på skärmens nedre del.

Så här flyttar du statusfältet:

- Dra och släpp det överst på skärmen.



Kryptan med det heliga blodet

Strax sydväst om Stonebridge ligger Kryptan med det heliga blodet - skådeplatsen för ett av de blodigaste slagen under frihetskriget, och den mest hedrade begravningsplatsen i hela Ehb.
Där ligger Ehbs kungar och drottningar begravda bredvid Azunais martyrer och hjältarna, härförarna och ärkemagikerna från den 10:e legionen, av vilka många dog under de sista dagarna av legionskriget.

Platsen helgades med blodet från de soldater ur den 10:e legionen som offrade sina liv för att befria Ehb under Seck-upproret. På en enda dag i detta krig dog nästan en fjärdedel av legionens soldater, när de kämpade mot en erfaren trupp Seck-krigare. Legionens kommendant, Karese Noanni, beordrade när han synade kropparna som låg strödda över slagfältet att platsen skulle röjas och grävas ut för att kryptan skulle byggas. "Jag svär att de skall äras och aldrig glömmas, annars vore alla våra handlingar helt utan heder."

Ingen större ära finns än få sin sista vila i denna heliga jord, och ingen plikt är viktigare än att göra sin pilgrimsfärd hit för att hedra de hjältar som vilar här.

> "Från och med denna dag skall allt som uppnås köpas med blod från dessa orädda hjärtan."
>
> —Karese Noanni, 10:e legionens kommendant

Flytta din figur

Så här flyttar du din figur:

- Vänsterklicka på en plats på skärmen så går din figur till den platsen.

Obs! Instruktionerna i den här handboken förutsätter att du vänsterklickar (standardinställningen för musen) när du utför kommandon.

Styra kameran

Kompassen anger åt vilket håll kameran är riktad.

Så här vrider du kameran:

- Flytta pekaren till skärmens vänstra eller högra kant eller använd piltangenterna.

Så här lutar du kameran:

- Flytta pekaren till skärmens övre eller nedre kant. Du kan även hålla in mushjulet eller den mellersta musknappen och sedan flytta musen när du vill vrida eller luta kameran.

Så här zoomar du in och ut i vyn:

- Bläddra med mushjulet eller tryck på plus (+) eller accent (´).

Så här stänger du av kameraföljningsläget:

- Tryck på T.

Använda megakartan

Med hjälp av megakartan kan du få en överblick över omgivningen i en vy ovanifrån och över ett större område Områden som du inte har utforskat visas inte. Olika ikoner motsvarar figurer och skatter i närheten så att du kan fortsätta spela från megakartan. Fiender har en röd cirkel omkring sig, när du pekar på dem. Behållare, dörrar och hemliga områden visas inte.

Så här öppnar och stänger du megakartan:

- Klicka på knappen **Megakarta** i statusfältet eller tryck på TAB.

Välja vapen och trollformler

De vapen och trollformler som du utrustat dig med visas i vapenpanelen bredvid figurporträttet, så du kan enkelt välja vad du vill använda. Om du vill veta mer om vilka vapen och trollformler som visas kan du läsa avsnitten "Skaffa vapen och rustningar" och "Förbered trollformler för användning".



Så här väljer du vapen och trollformler

- I vapenpanelen klickar du på vapnet eller trollformeln du vill använda.

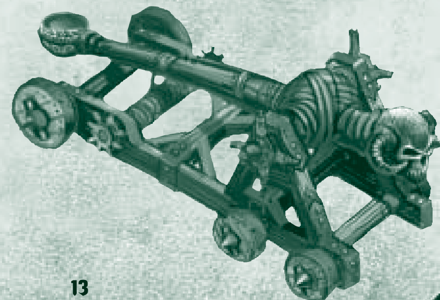
Obs! Om du väljer en tom ruta för närstridsvapen, slåss du med knytnävarna. Växla mellan vapen som du är utrustad med genom att trycka på Q, eller använd tangenterna 1-4 som kortkommandon för att välja vapen.

Så här visar du trollformlerna i din formelsamling

- I vapenpanelen klickar du på en trollformelruta, håller musknappen nedtryckt och väljer sedan en trollformel i listrutan.

Så här minimerar och maximerar du vapenpanelen

- Tryck på W. När vapenpanelen är minimerad visas endast det aktiva vapnet eller den aktiva trollformeln. Du kan fortfarande trycka på Q för att växla mellan vapnen och trollformlerna, eller använda tangenterna 1-4 som kortkommandon för att välja vapen.



Anfalla

Du slår automatiskt tillbaka om du blir anfallen av en varelse. Om du använder en pilbåge eller en trollformel som fungerar på avstånd anfaller du automatiskt när en varelse kommer inom anfallsräckvidd. Du kan ändra din figurs anfallsbeteende. Läs mer i avsnittet "Ange förflyttnings-, anfalls- och målvalsorder" i den här handboken.

Du kan inte avsiktligt anfalla andra figurer i din grupp.

Så här anfaller du:

- Vänsterklicka på en varelse. Du behöver bara klicka en gång.

Om du gör slut på din mana genom att använda trollformler under en strid växlar du automatiskt till ett närstridsvapen och anfaller (om du är utrustad med något och om förflyttningsorderna tillåter det). Om du vill veta mer om det här kan du läsa "Ange förflyttnings-, anfalls- och målvalsorder" i den här handboken.

Öppna behållare och dörrar

Tunnor, kistor och andra behållare kan ibland innehålla skatter om du slår sönder eller öppnar dem. När du pekar på ett föremål som du kan slå sönder, ändras pekaren till en hammare. När du pekar på en behållare eller en dörr som du kan öppna ändras pekaren till en hand.

Så här öppnar du en behållare eller en dörr:

- Vänsterklicka på objektet. Stäng en öppen dörr genom att vänsterklicka på den på nytt.



Plocka upp skatter

När du dödar en varelse eller öppnar en behållare kan skatter som vapen, rustningar, trollformler, guld eller andra föremål falla till marken.

Så här visar du ett föremåls namn

- Peka på föremålet. Namnet visas i statusfältet. Visa eller dölj etiketter på skärmen för alla föremål genom att klicka på knappen **Visa/dölj etiketter för föremål** i statusfältet.

Så här plockar du upp ett föremål och lägger till det i Inventory [Utrustning]:

- Vänsterklicka på föremålet. Du kan även högerklicka på föremålet så att det fastnar på pekaren och sedan släppa föremålet på figuren, som du vill ge föremålet till.

Så här plockar du upp flera föremål:

- Dra pekaren runt föremålen och vänsterklicka sedan. Alternativt håller du CTRL nedtryckt och vänsterklickar på varje föremål. Du kan även klicka på knappen **Plocka upp föremål** i statusfältet.

Dricka brygder

När du dricker en helande brygd eller en manabrygd, tar du bara en så stor slurk som behövs för att återställa din hälsa eller din mana. Resten av brygden blir kvar i flaskan och kan drickas senare.

Så här häller du innehållet i en flaska över i en annan:

- I panelen Inventory [Utrustning] drar du en delvis full flaska till en annan.

Obs! När du drar och släpper en brygd till ett figurporträtt, placeras den i utrustningen. Figuren dricker den inte.

Så här dricker du en helande brygd:

- Klicka på knappen **Drick helande brygd** i statusfältet. Alla gruppmedlemmar som är markerade och har en helande brygd i sin utrustning dricker av brygden. Om du är i strid dricker endast de gruppmedlemmar som har mindre än 50 % hälsa kvar.

Så här dricker du en manabrygd:

- Klicka på knappen **Drick manabrygd** i statusfältet. Alla gruppmedlemmar som är markerade och har en manabrygd i sin utrustning dricker av brygden. Om du är i strid dricker endast de gruppmedlemmar som har mindre än 50 % mana kvar.

Stonebridge

När handelsmannen Etan Stonebridge från Imperiet grundade den här staden var den inte mycket mer än en vildvuxen fläck på vägen söder om Wesrin Cross. I de flestas ögon var den inte mycket att ha. Men den låg nära en grund vik och ett ett Azunite-kapell, Shrine of Passion, som nyligen rests av handlande dvärgar från Agallan Peaks. Kapellet var redan då en populär rastplats för handelsmän på väg längre söderut, och skulle nog locka till sig bosättare om Etan kunde garantera den allmänna ordningen Så genom att anställa förbiresande hantverkare inledde han det mödosamma arbetet med att bygga en skyddande ringmur runt byn, samtidigt som han skickade hutlösa summor pengar för att påverka och stötta sina gamla vänner i den 2:a legionen.

Två år senare förvånades alla byns tjugo invånare när två antika katapulter, dragna av mulåsnor under den 2:a legionens färger, knarrade in genom stadsportarna. Katapulterna Gravemaker och Godhammer hade spelat en viktig roll i Stjärnimperiets historia, och Stonebridge visste, att de skulle beskydda hans oberoende lilla samhälle både fysiskt och psykiskt. Dessutom var de mulåsnor som drog katapulterna bland de starkaste som avlats fram av den 2:a legionen, och packdjur var sällsynta och eftersökta i det bergiga västra området. Byn blev snabbt en viktig plats i området och Etan Stonebridges stora satsning började ge utdelning. Tyvärr dog han innan han fick se sitt projekt lyckas.



Hantera utrustningen

När du plockar upp ett föremål från marken, läggs det till i din utrustning och du bär det med dig till dess du använder det, säljer det, ger det till en annan figur eller kastar det på marken. Varje föremål som du plockar upp, tar upp plats i utrustningen. När utrustningen är full kan du inte bära fler föremål; däremot kan du fortfarande plocka upp föremål genom att högerklicka på dem. Om du vill ha information om hur du köper mulåsnor som kan bära dina extraföremål, kan du läsa avsnittet "Lägga till en mulåsna till din grupp" i den här handboken.

Så här öppnar du Inventory [Utrustning]

- ✥ Klicka på knappen **Visa/dölj utrustning** bredvid figurporträttet.

Så här öppnar du utrustningen för flera gruppmedlemmar:

- ✥ Håll CTRL nedtryckt, markera gruppmedlemmarna och tryck sedan på I. Om du markerat flera figurer öppnas varje figurs utrustning i förminskat format.

Så här öppnar du utrustningen för alla gruppmedlemmar:

- ✥ Markera alla gruppmedlemmar genom att klicka på knappen **Markera grupp** och tryck sedan på I.

När du pekar på ett föremål i din utrustning, visas föremålets namn och en beskrivning av det. I beskrivningen anges den minsta och största skada ett vapen kan åsamka en fiende (beroende på hur bra utrustad fienden är) och hur långt det når om det är ett avståndsvapen.

Aktiva trollformler
Knappen Ordna utrustning automatiskt
Din grupps totala mängd guld
Figurens egenskaper
Färdigheter
Figurpanel
Utrustningspanel
Formelsamlingspanel

Längst upp i Inventory [Utrustning] visas hur mycket guld du har. Alla medlemmar i din grupp delar på allt guld.

Så här ordnar du Inventory [Utrustning]:

- Klicka på knappen **Ordna utrustning automatiskt** längst upp i Inventory [Utrustning].

Så här släpper du eller ger bort ett föremål

- Klicka på föremålet i Inventory [Utrustning] och klicka sedan på marken eller en annan figurs figurporträtt (eller dra och släpp föremålet till marken eller till en annan figurs figurporträtt).

Så här släpper du ett föremål till marken:

- Håll CTRL nedtryckt och klicka sedan på ett föremål i Inventory [Utrustning]. Om flera än en Inventory [Utrustning] är öppen, flyttas föremålet till nästa utrustning.

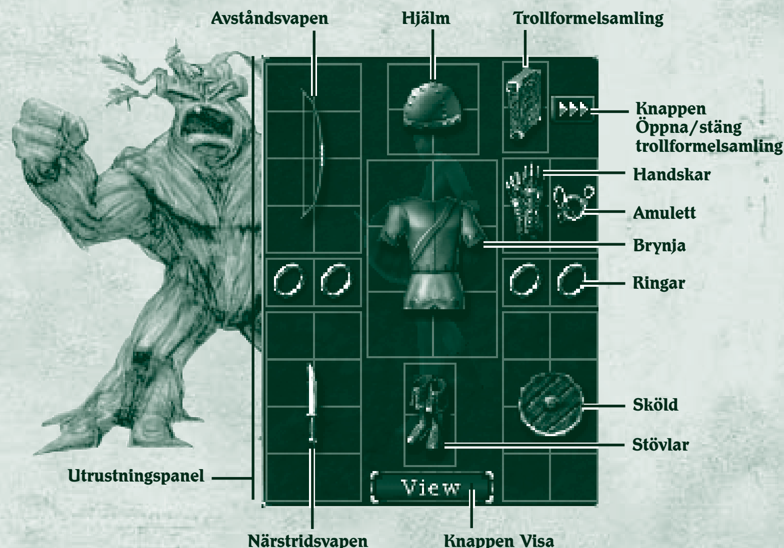
Obs! När du drar och släpper en brygd till ett figurporträtt läggs den i den figurens utrustning; figuren dricker den inte.

Skaffa vapen och rustningar

Det finns två typer av vapen: närstridsvapen och avståndsvapen.

- **Närstridsvapen** används i närstrid för att sticka, hugga eller krossa fienden. Du håller närstridsvapnet i handen när du anfaller. Vanliga närstridsvapen är bl.a. yxor, klubbor, svärd, dolkar, stridshammare, stridsklubbor, spiror, skäror och stavar.
- **Avståndsvapen** används vid anfall från håll genom att avfyra en projektil. Vanliga avståndsvapen är bl.a. pilbågar, armborst och eldvapen. Pilarna till pilbågar tar aldrig slut.
- **Rustning** minskar den skada du råkar ut för i strid. Det finns olika slags rustningar, bl.a. brynjor, sköldar, hjälmar, stövlar och handskar, och alla kan vara gjorda av en mängd olika material. I allmänhet gäller, att ju hårdare materialet är desto bättre skydd ger rustningen. Vissa föremål har inbyggda magiska egenskaper som skyddar dig ytterligare. Du kan inte använda sköld samtidigt som du använder ett tvåhandsvapen. Däremot ger en sköld i din utrustning fortfarande magiskt skydd när du använder ett tvåhandsvapen.

Innan du kan använda vapen, trollformler, rustningar och andra föremål måste du utrusta din figur med dem genom att placera dem i Equipment Panel [Utrustningspanel] (nere till vänster i Inventory [Utrustning]). Om du plockar upp ett närstridsvapen, ett avståndsvapen eller en rustning, och inte redan tidigare har ett föremål av den typen så läggs det automatiskt till så att du kan använda det med en gång. Däremot förbereds inte trollformler automatiskt för användning när du plockar upp dem. Om du vill veta mer om det här, kan du läsa avsnittet "Förbered trollformler för användning" i den här handboken.



Så här utrustar du dig med föremål och lägger undan föremål:

- Klicka på knappen **Visa/dölj utrustning** bredvid figurporträttet och dra sedan ett föremål från Inventory [Utrustning] till Equipment Panel [Utrustningspanel] (nere till vänster i Inventory [Utrustning]). Föremålet hamnar i rätt ruta oavsett var på Equipment Panel [Utrustningspanel] du släpper det.

  Du kan vara utrustad med ett närstrids- och ett avståndsvapen samtidigt så att du snabbt kan växla mellan dem. Om du ska kunna använda trollformler måste du vara utrustad med en trollformelsamling. Om du vill veta mer om trollformler, kan du läsa avsnittet "Förbereda trollformler för användning" i den här handboken.

Så här visar du din figur med utrustade föremål:

- Klicka på knappen **Visa** (nederst på Equipment Panel [Utrustningspanel]), håll musknappen nedtryckt och rör sedan musen åt vänster eller åt höger.

Wesrin Cross

De ensliga ruinerna av Wesrin Cross är tysta vittnen till några av de svåraste stunderna i Ehbs turbulenta historia. Byggnaden, som från början restes som ett värdshus av Fiola Wesrin, befästes tungt när den 10:e legionen kom hit österifrån. Samtidigt flyttades stigen genom Green Ridge-åsen till en underjordisk tunnel, för att begränsa och kontrollera genomgången av människor och varor. Under legionskriget ockuperades fortet en kort stund av Secker, där de förvarade mängder av Guild-spindlar. Även om de underjordiska fållorna revs när den 10:e legionen återintog fortet, så finns det fortfarande en magisk kraft som än i dag drar till sig de Seck-styrda Arakun-spindlarnas efterkommande. Trots insatser från flera magiker i Ehbs historia har ingen lyckats bryta förtrollningen som lockar till sig spindlarna.



Förbereda trollformler för användning

När du plockar upp eller köper en trollformel läggs den i Inventory [Utrustning]. Innan du kan använda trollformeln måste du vara utrustad med en formelsamling, och sedan måste trollformeln läggas till i formelsamlingen.

Du kan bära med dig flera formelsamlingar i Inventory [Utrustning] men du kan bara använda en åt gången. En formelsamling kan innehålla 12 trollformler. De trollformler som ligger i de två första rutorna är aktiva och visas i trollformelrutorna bredvid figurporträttet. Du kan inte lägga till samma trollformel flera gånger i samma formelsamling. En del formler kräver att du nått en viss skicklighetsnivå i antingen naturmagi eller stridsmagi innan du får använda dem.

Så här hämtar du en trollformelsamling:

✦ Dra och släpp en trollformelsamling från Inventory [Utrustning] till Equipment Panel [Utrustningspanel] (nere till vänster i Inventory [Utrustning]).

Så här lägger du till en trollformel i trollformelsamlingen:

✦ Högerklicka på trollformeln eller dra och släpp den till formelsamlingen.

Så här tar du bort en trollformel ur trollformelsamlingen

✦ Dra och släpp trollformeln från din formelsamlingspanel tillbaka till Inventory [Utrustning].

Det finns två typer av trollformler: natur och strid. När du använder trollformler av någon typ, ökar din färdighet i antingen naturmagi eller stridsmagi. När du blir skickligare på att använda magi, blir de trollformler som du lärt dig mer kraftfulla.

Du kan inte anfalla andra figurer i din grupp direkt med offensiva trollformler. Du kan lägga goda trollformler, t.ex. Healing Hands [Handpåläggning] och Resurrect [Återupplivning] på andra gruppmedlemmar.

Nature Magic [Naturmagi]

Naturmagiker kan åsamka skador med stor precision, något som minskar risken för oavsiktliga skador på allierade i närheten eller på terrängen. De är mästare på trollformler som stöder och förstärker din grupp, och de är ovärderliga i situationer där enkel råstyrka inte är nog i sig själv. En del av de trollformler som kan användas av nybörjare på naturmagi är:



Zap

En liten elektrisk blixt avfyras från magikern för att åsamka skada på en fientlig varelse.



Healing Hands [Handpåläggning]

En figurs skador läks. Läkningsgraden beror på magikerns skicklighet.



Magic Armor [Magisk rustning]

Ett skal av magisk energi skapas som ökar en figurs rustningsvärde för skydd mot alla slags anfall.



Spark [Gnista]

Två små, snabba, elektriska kulblixtar avfyras, som söker upp och åsamkar skada på ett fientligt mål.



Resurrect [Återuppliva]

En död figur väcks till liv på nytt. Ju högre den döda figurens skicklighetsnivå är, desto mer mana krävs för att återuppliva figuren.

Combat Magic [Stridsmagi]

Stridsmagiker är mästare på förödelse och kan ödelägga stora ytor. De är också skickliga på att använda kraftfulla trollformler som förstärker din grupp. En del av de trollformler som kan användas av nybörjare på stridsmagi är:



Fireshot [Eldkula]

En liten projektil av eld slungas mot en fientlig varelse.



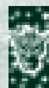
Leech Life [Sug livskraft]

Lindriga skador läks genom att livskraft sugs ut ur en fientlig varelse.



Firespray [Eldkaskad]

En mer kraftfull version av Fireshot (Eldshot), med vilken magikern avfyrar flera eldprojektiler från sin hand.



Summon Gargoyle [Frammana gargoyl]

Frammanar en klippdrake (gargoyl) av levande sten som skyddar magikern.



Weaken [Försvaga]

En fientlig varelse åldras och försvagas omedelbart, vilket minskar den skada som varelsen kan åsamka i strid.



Glitterdelve

Gruvområdet som nu är känt som Glitterdelve Mine finns först omnämnt i de berömda Agallanska kartograferna Fedwyrr and Klars journaler. De lade märke till ett nätverk av trånga grottor som ringlade sig genom kilometervis av mineralhaltig sten. Grottorna var det enda sättet att ta sig över Green Range och därmed en passage mellan de östra och västra delarna av konungadömet.

Undersökningsschakt som grävdes under det åttonde århundradet avslöjade att det fanns järn, något som ledde imperiets handelsmän att pressa Droogerna än hårdare på handelseftergifter. Senare bidrog upptäckten av guld och kol till en utökning av det unga konungadömet, och gruvschakten genomborrade berget Frostspires oförutsägbara innandömen.

Nästan dagligen görs fantastiska upptäckter och med varje vagnslast guldmalm ändrades folks uppfattning om Arannas land och befolkning. I en del av berget som kallas Wyrm's Hole, grävde gruvarbetare fram resterna av en varelse med en 1000 m lång ryggrad, och ryggraden slutade i en skalle stor som tre hölass. På andra ställen hörs ett underjordiskt vattenfall dåna genom de djupaste hålrummen, men ingen har någonsin funnit dess källa.

Förutom Glitterdelves naturskönhet finns det hissar och rullband som transporterar gruvarbetare och mineral mellan olika plan med häpnadsväckande hastighet. Rännor för smältvatten från Glacern ger friskt dricksvatten och används också till att utskilja guldet från det steniga slammet. Till och med luftcirkulationen regleras med hjälp av en serie magiskt drivna fläktar, som byggts för att förhindra ansamling av explosiva gaser som de som ledde till den stora explosionen år 943.

Förbättra dina färdigheter

Din figur utvecklas till en krigare, bågskytt, naturmagiker eller stridsmagiker, beroende på vilka vapen du använder. Varje gång du dödar en varelse ökar din skicklighet med ett visst vapen. Du kan utveckla dina färdigheter i flera olika områden. Om du t.ex. använder både svärd och pilbåge, utvecklas din figurs skicklighet både i närstrid och med avståndsvapen och blir antingen en krigare eller bågskytt, beroende på vilken skicklighetsnivå som är högst.

- **Melee Skill [Närstridsförmåga].** Om du använder närstridsvapen, t.ex. svärd, yxor och stridsklubbor, utvecklas din närstridsförmåga och du blir en krigare.
- **Ranged Skill [Bågskytteförmåga].** Om du använder avståndsvapen, t.ex. pilbågar, utvecklas din bågskytteförmåga och du blir en bågskytt.
- **Nature Magic Skill [Naturmagiförmåga].** Om du lägger naturmagitrollformler utvecklas din naturmagiförmåga och du blir en naturmagiker.
- **Combat Magic Skill [Stridsmagiförmåga].** Om du använder stridsmagins trollformler utvecklas din stridsmagiförmåga och du blir en stridsmagiker.

Så här visar du dina förmågor:

- Klicka på knappen **Visa/dölj utrustning** bredvid figurporträttet. Panelen Inventory [Utrustning] öppnas och visar figurpanelen. De grå statusstaplarna för varje färdighet anger hur långt du kommit på vägen mot nästa skicklighetsnivå. När du uppnår en ny skicklighetsnivå visas ett meddelande på skärmen och nivåkolumnen för panelen Skills [Färdigheter] uppdateras.

Xenaria	
Fighter	
Health 35/35	Mana 30/30
Strength	10
Dexterity	10
Intelligence	10
Skills	**Level**
Melee	1
Ranged	0
Nature Magic	0
Combat Magic	0
Melee Damage	2-4
Ranged Damage	1-2
Armor Rating	5



Figurens egenskaper

Din figurs egenskaper avgörs av de färdigheter som du utvecklar. Magiska vapen, rustningar eller andra anskaffade föremål kan också påverka figurens egenskaper (positivt eller negativt). Egenskaperna visas i blått om de ökat p.g.a. ett magiskt föremål eller i rött om de har minskat.

- **Strength [Styrka]** är ett mått på figurens fysiska styrka. Styrka utvecklas med närstridsförmågan. Med högre styrka kan du använda större vapen och bära tyngre rustningar, och dessutom ger högre styrka en bonus till skadan du gör i närstrid. En del rustning och vapen kräver att du har en viss styrkenivå innan figuren kan använda dem.
- **Dexterity [Smidighet]** är ett mått på figurens vighet och precision i siktet. Smidigheten utvecklas med bågskytteförmågan. Med större smidighet kan du sikta bättre med vapen och du får en rustningsbonus.
- **Intelligence [Intelligens]** är ett mått på figurens mentala förmåga. Intelligens utvecklas när du använder naturmagins och stridsmagins trollformler och gör att du kan använda mer mana till att lägga trollformler. Vissa föremål kräver att du har en viss intelligensnivå innan de kan användas.
- **Melee Damage [Närstridsskada]** anger den minsta/största skada du kan åsamka med det aktuella utrustade närstridsvapnet. Det här värdet grundas på din styrka och det utrustade vapnets skadenivå.
- **Ranged Damage [Avståndsskada]** anger den minsta/största skada du kan åsamka med det aktuella utrustade avståndsvapnet. Det här värdet grundas på avståndsvapnets skadenivå.
- **Armor Rating [Rustningsnivå]** anger hur mycket skada du tål i strid innan din hälsa försämras. Ju högre det här värdet är, desto mer skada tål du.

Medvetslöshet och död

Din hälsonivå minskar när du skadas i strid, men dina skador läker långsamt när du inte längre skadas. Din hälsa återställs omedelbart om din förmåga ökar eller om du dricker en helande brygd eller använder en helande trollformel. Färgen på ditt figurporträtt anger ditt hälsotillstånd.

- **Wounded [Skadad]**. När din hälsa minskar till en tredjedel av det maximala visas ditt figurporträtt i gult. Om du är inblandad i en strid bör du hela dig själv omedelbart eller fly, annars riskerar du att bli medvetslös och kanske dö.

- **Unconscious [Medvetslös]**. När din hälsa når noll blir din figur medvetslös och figurporträttet visas i rött. Om du är den enda figuren i din grupp, avslutas spelet och du måste börja om eller läsa in ett sparat spel. Om det finns andra mänskliga figurer i din grupp som är vid medvetande när du blir medvetslös faller du till marken men spelet fortsätter. Du behåller alla dina ägodelar men kan inte öppna utrustningen eller dricka helande brygder. Du kan antingen vänta på att din hälsa ska återställas med tiden eller så kan en annan figur hela dig med en helande trollformel.
- **Dead [Död]**. När din figur dör sprids innehållet i din utrustning ut på marken så att andra gruppmedlemmar kan plocka upp dem. Om du dör kan en annan figur återuppliva dig med en återupplivningstrollformel.



Goblins

Vilket folk har sedan kungadömet grundlades plågat oss så som den vidrige fienden Goblins?! Goblins har länge krigat med det goda folket i Ehb. Från sitt näste i Gonsiirs vildvuxna träsk har de oavbrutet sökt driva människorna från västra Aranna. Goblins, som är genialiska magiker, har spridit mycken död och förintelse, och det sägs att de med glädje tjänstgjorde i kampen för att påskynda det uråldriga Empire of Stars fall. Som tur är för Ehb är de kända för att vara minst lika fientliga mot varandra som mot människor. Ständiga blodsfejder inom deras samhällen har än så länge hindrat dem från att utgöra ett allvarligt hot mot kungadömet.

Glacern

De första av imperiets besökare i den här snöklädda nordliga staden rapporterade att de hittat en ensam staty av en mänsklig krigare med en namnplåt, på vilken endast 'Glacern' stod att läsa. Statyn hade en magisk beskyddande verkan. Eftersom varken Drooger eller Kruger ville gå i närheten av statyn, utgjorde den ett naturligt skydd för de första bosättarna i den här karga trakten. Trots att statyn utsatts för många magiska undersökningar förblir dess ursprung ett mysterium och utgör en ständig källa till nyfikenhet för magiker i hela Ehb.

När gruvdrift och handel etablerades i området lät man resa stentornet i Glacern som en anhalt på vägen för budbärare och kurirer.

Tornet spelade en avgörande roll i händelserna kring Goblin Pretender och försvarades av Ibsen Yamas och en liten grupp handelsmän och bågskyttar från den 10:e legionen. Tornets skyddsmurar restes för att hindra Yeti från isgrottorna från att vandra in i staden på jakt efter föda. De andra byggnaderna i Glacern erbjuder skydd, varor och förnödenheter

förnödenheter åt resenärer mellan de östra och västra delarna av konungadömet.



Prata med andra figurer

Du kommer att möta en mängd olika figurer på din färd genom konungadömet Ehb. En del av dem kan bistå med information eller ge dig ett uppdrag, andra kan vilja gå med i din grupp, och andra kan vilja sälja vapen, rustningar och andra föremål till dig.

Så här pratar du med en figur:

- Peka på en figur. Om du kan prata med figuren, ändras pekaren till en pratbubbla som innehåller ett utropstecken (!). När du ser utropstecknet kan du prata med figuren genom att klicka på det.

Utföra uppdrag

En del av figurerna du möter kan ge dig uppdrag, t.ex. att eskortera dem till en stad eller hitta en person eller ett föremål. När du får ett nytt uppdrag (eller slutför ett pågående uppdrag) uppdateras din journal.

Så här visar du din journal:

- Klicka på knappen **Journal** i statusfältet.

I journalen visas dina aktuella och slutförda uppdrag i den ordning du tog emot dem, tillsammans med en kort beskrivning av uppdraget och namnet på den figur som gav dig uppdraget. Om du vill spela upp dialoger och friska upp minnet av ett uppdrag, klickar du på knappen **Visa dialog** i journalen.

Lägga till en figur eller en mulåsna till din grupp

En del figurer som du möter kan erbjuda sig att gå med i din grupp och andra kan erbjuda sig att göra det för en viss summa guld. Figurer som kräver guld för sina tjänster är ofta skickliga krigare, bågskyttar eller magiker som är användbara i strid och kan vara värda sin lön. Du kan också lägga till mulåsnor till din grupp för att bära extrautrustning. Mulåsnor har plats för stora utrustningar och kan bära mycket mer än mänskliga figurer. Du kan köpa mulåsnor av åsnehandlare i vissa städer.

Så här lägger du till en figur till din grupp:

- Prata med en figur. Om han eller hon erbjuder sig att gå med i din grupp klickar du antingen på **Accept [Godta]** eller **Decline [Avböj]**.

Om du inte har nog med guld för att anställa en figur, kan du samla ihop mer genom att äventyra eller sälja överflödiga föremål från Inventory [Utrustning]. När du har den mängd guld som krävs kan du prata med figuren igen.

Så här lägger du till en mulåsna till din grupp:

✦ Tala med en åsnehandlare och klicka på **Buy Pack Mule [Köp mulåsna]**.

Skicka iväg en figur från din grupp

Din grupp kan innehålla högst åtta figurer. Om det redan finns åtta figurer i din grupp måste du skicka iväg någon av gruppens medlemmar innan en ny figur kan slå följe med din grupp. Du kan också skicka iväg en gruppmedlem som inte gör tillräckligt bra ifrån sig i strid. Innan du skickar iväg en gruppmedlem kan det vara en god idé att dela upp den figurens utrustning på de andra i din grupp.

Det måste finnas minst en mänsklig eller människoliknande figur i din grupp. Du kan t.ex. inte ha en grupp med bara mulåsnor. Om din figur dör, kan du skicka bort alla utom en av de mänskliga eller människo liknande gruppmedle mmarna som finns kvar.



Droog

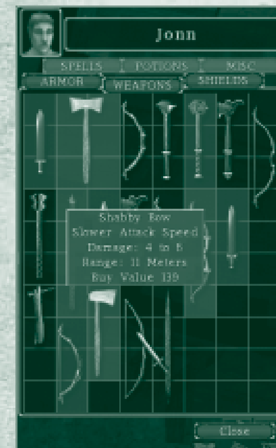
Droog, de ursprungliga invånarna i landet Ehb, tror att deras ursprung är himlen och att de förvisats till jorden för att sona sina förfäders brott. Droog är ett tillbakadraget folk som bor i hem som grävts ut ur eldsklipporna Cliffs of Fire. Droogs ledare, Circle of the First, utformade en plan för att sporra de andra raserna mot varandra då de blev irriterade på handelsmän från kejsardömet, Goblin-riket och Seck, som försökte köpa deras varor till hutlöst låga priser. Droog lovade att sälja varor till flera köpare och påstod sedan att de inte kom ihåg vem varorna egentligen tillhörde. Och som planerat stred kejsardömet, Seck och Goblins mot varandra i stället för mot Droog, och ett våldsamt krig som skulle komma att pågå över Green Range i flera år inleddes.

Så här skickar du bort en figur från din grupp:

✦ Klicka på den figur som du vill skicka iväg och klicka sedan på knappen **Skicka iväg gruppmedlem**.

Figurporträttet för gruppmedlemmen som skickats iväg tas bort från skärmen och figuren färdas inte längre med din grupp. Om du vill att figuren ska återgå till din grupp senare kan du prata med honom eller henne igen.

Köpa och sälja föremål



Det finns flera butiker runt om i landet där du kan sälja de föremål som du hittat under dina äventyr. Där kan du även köpa vapen, rustningar, brygder, besvärjelser och andra föremål. En butik kan ha nya föremål i sortimentet om du inte handlat där på ett tag.

Så här undersöker du en butiks sortiment

✦ Vänsterklicka på en handelsman, klicka på **Shop [Handla]**, klicka på det slags föremål du är intresserad av (rustningar, vapen etc.) och peka sedan på ett föremål så visas en beskrivning av det och priset.

✦ En del föremål kan bara användas av figurer med vissa nivåer av styrka, smidighet, intelligens eller skicklighet. Ett föremål som t.ex. kräver "styrka 12" kan bara användas av figurer som har en styrka på 12 eller mer. Det här kravet visas i rött om figuren inte uppfyller det och därför inte kan använda föremålet.

Så här köper du eller säljer ett föremål:

✦ Dra och släpp föremålet från butiken till din utrustning eller tvärtom. Guld dras ifrån eller läggs till Total Party Gold [Din grupps totala mängd guld].

Om du inte har råd med ett föremål kan du inte markera det. Du köper och säljer föremål till samma pris. Om du t.ex. köper ett svärd för 10 guldmynt och sedan ändrar dig kan du sälja det för 10 guldmynt. Det här stämmer så länge du handlar. Värdet på dina vapen kan sjunka när du stängt panelen Shop.

Fort Kroth

Fortet byggdes av Seckerna för att förhindra aggressionshandlingar från Droogerna under den stora folkvandringen. Fort Kroth är det enda återstående exemplet på Seck-arkitektur i konungadömet.
Under Seck-upproret omringades fortet, där de överlevande Seck-ledarna tagit sin tillflykt, av den 10:e legionen. Legionskommendanten Noanni erbjöd generösa fredsvillkor, men fick dräpta legionärers avhuggna huvud som svar då de slungades ner från Kroths murkrön. Den 10:e legionen raserade fortet och tillfångatog de överlevande ledarna. Efter en snabb rättegång befanns de skyldiga till 20 åtalspunkter rörande förräderi och avrättades vid en udde som kallas Drakens vrede.

Även om fortet då och då har bebotts av legionära avhoppare under århundradena, är det hemsökt av sina ursprungliga Seck-invånare. Underliga ljussken ska ha setts i de västra vakttornen, och människoskri sägs höras från Kraniesalen som ett skräckinjagande eko av de illdåd som begicks under det kortvariga upproret.



Hantera din grupp

Din grupp kan innehålla högst åtta figurer. Alla figurer i din grupp förflyttar sig tillsammans med samma hastighet, oavsett ras och klass. Mänskliga figurer och mulåsnor rör sig t.ex. lika snabbt.

Så här markerar du en enskild figur:

- Klicka på figurporträttet eller figuren.

Så här markerar (eller avmarkerar) du flera figurer

- Håll CTRL nedtryckt och klicka sedan på varje figur eller figurporträtt eller dra pekaren runt en grupp figurer. När du har markerat flera gruppmedlemmar och utför en handling, t.ex. öppnar en dörr, slår sönder en tunna eller pratar med någon, utförs handlingen av figuren med en cirkel under honom eller henne. Detta är figuren som markerades först när du markerade flera figurer.

Så här markerar du hela din grupp:

- Klicka på knappen **Markera grupp**.

Ange förflyttnings-, anfalls- och målvalsorder

Kommandona ger dig möjlighet att styra hur en figur förflyttar sig, anfaller och väljer fiender som mål under pågående strid. De inställningar du väljer anger figurens standardbeteenden. Om du ger en figur en direkt anfallsorder, åsidosätts standardinställningarna och figuren anfaller. Du kan ställa in olika order för varje figur i din grupp.

Så här anger du en figurs anfallsbeteenden:

- Markera en eller flera figurer, klicka på knappen **Visa/dölj kommandon** och ange sedan förflyttnings-, anfalls- och målvalsorder.

Förflyttningsorder

Förflyttningsorder anger hur figuren möter fienden.

- **Move Freely [Fri rörelse]**. Figuren kan röra sig fritt för att möta fienden, även om fienden flyr iväg.
- **Engage [Bekämpa]**. Standardinställning. Figurer går in i strid med fienden men stannar i närheten av den plats de senast beordrades att gå till.
- **Hold Ground [Håll positioner]**. Figurer stannar kvar i sina positioner och inleder inget anfall men slår tillbaka om de blir anfallna. Om du beordrar ett anfall stannar figuren sedan kvar i sin nya position.

Anfallsorder

Anfallsorder anger hur figurer anfaller under pågående strid.

- **Attack Freely [Fritt anfall]**. Figurer kan anfalla fientliga varelser fritt.
- **Defend [Försvara]**. Standardinställning. Figurer kan inte inleda ett anfall men får slå tillbaka. Den här inställningen är praktisk när du inte vill provocera fienden att anfalla dig.
- **Hold Fire [Inget anfall]**. Figuren slår inte tillbaka ens om han eller hon anfalls.

Målvalsorder

Målvalsorder anger hur figurer väljer fiender som mål under pågående strid.

- **Target Closest [Närmaste mål]**. Standardinställning. Figurer väljer närmaste fiende som mål.
- **Target Weakest [Svagaste mål]**. Figurer väljer den svagaste synliga fienden som mål.
- **Target Strongest [Starkaste mål]**. Figurer väljer den starkaste synliga fienden som mål.



Flytta din grupp i formation

När det finns flera figurer i din grupp kan du styra hur de ställer upp sig själva i strid med hjälp av formationer. Du kan t.ex. vilja att alla medlemmar i din grupp ska följa din starkaste krigare.

När din grupp hamnar i strid styrs varje figurs handlingar av kommandoinställningarna. Om du vill veta mer om det här kan du läsa ”Ange förflyttnings-, anfalls- och målvalsorder” i den har handboken.

Så här väljer du en formation:

- Markera de figurer som du vill ta med i formationen och klicka sedan på knappen för något av formationsmönstren.

Figurerna ställer sig i formationen i enlighet med ordningen på deras figurporträtt. Formationsledarens figurporträtt visas överst på skärmen, och de andra gruppmedlemmarna ställer sig i ledet till vänster och höger om ledaren. Cirkeln med pilen anger ledarens position.

Så här ändrar du ordningen för gruppmedlemmar

- Dra och släpp figurporträtten i en annan ordning. (Figurporträttet blir grönt när du klickar på det och håller musknappen nedtryckt, vilket betyder att du kan dra och släppa det på en annan position.)

Så här ändrar du formationens mellanrum

- Markera din grupp, håll höger musknapp nedtryckt och bläddra med mushjulet.

Så här roterar du en formation:

- Markera din grupp, håll höger musknapp nedtryckt och rör sedan på musen.

Drakens vrede

Strax bortom Slottet Ehbs murar ligger en stor och mörk skreva där konungadömets värsta brottslingar döms till döden. Traditionen har sitt ursprung i Droogernas sed att offra lagbrytare i hopp om att gudarna skulle lindra Droogernas exilstraff och återkalla dem till himmelriket. Senare började Ehbs kungar och drottningar använda Vreden som sin favoritmetod för avrättningar, eftersom fångarna fick en liten chans att fly undan om deras skuld stod i tvivel. Med ett svärd, en påse guld, och ibland en sköld fördes brottslingen till Vreden för att gå gamle Scorch, den femhundra år gamle draken, till mötes. Om brottslingen dräpte draken var han fri att lämna konungadömet, och han fick ta med sig allt han orkade bära från drakens håla. Annars ...

Det har bara hänt en gång under konungadömets historia att någon faktiskt överlevt - och den gången berodde det mer på tur än skicklighet. Hurggis Bogg haltade ut från hålan med svett hår, en näve guld och ett förlorat vänsteröga. Men han hade dödat en drake ... en svag, fyradagars unge, som aldrig skulle ha överlevt till vuxen ålder. Än idag används uttrycket "att ha Hurggis tur" om folk som har haft stor tur men till ett högt pris.



Delta i spel med flera spelare

I Dungeon Siege kan du spela med upp till åtta spelare i spel för flera spelare. Du kan ansluta dig till spelet via Internet, nätverk (lokalt nätverk, LAN) eller ZoneMatch™.

I spel för flera spelare kan icke-spelade figurer (NPC) från ett spel för en spelare gå med i din grupp, och varelser och skatter återställs om du lämnar spelet och sedan återvänder till en plats du redan utforskat. Lag eller enskilda spelare kan tävla mot varandra om vem eller vilka som kan döda flest (monster, spelare eller en kombination av båda).

Obs! Om alternativet **Allow players to pause the game [Tillåt spelare göra paus i spelet]** har markerats i **Game Settings [Spelinställningarna]** görs en paus i spelet för alla spelare, när bara en spelare stannar ett spel med flera spelare.

Gå med i eller vara värd för spel med flera spelare

Om du vill skapa ett spel med flera spelare som andra kan delta i, måste du ha en värd. Värden skapar ett spel med flera spelare och anger spelinställningarna. Värdens dator fungerar som server för spelet; om du spelar med dina vänner bör spelaren med den snabbaste datorn vara värd för spelet. Om värden lämnar spelet, är spelet slut. Värden kan även utesluta spelare från spelet.

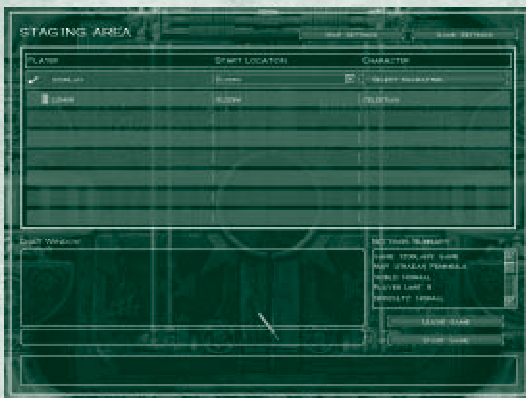
Så här går du med i ett spel för flera spelare

1. Klicka på **Multiplayer [Flera spelare]** på **Main Menu [Huvudmenyn]**.
2. Välj lämplig anslutningstyp:
   - **ZoneMatch** innebär anslutning till en Internet-server där Dungeon Siege-spelare kan träffas för att chatta och spela. Gå med i ett ZoneMatch-spel genom att klicka på knappen **Games List [Spellista]**, klicka på ett spel i listan och sedan klicka på **Join Game [Gå med i spel]**.
   - **Internet** innebär anslutning via Internet direkt till en värddator via en IP-adress. Gå med i ett Internet-spel genom att ange IP-adressen för den spelare som är värd för spelet och sedan klicka på **Connect [Anslut]**. Värdens IP-adress visas längst ned på Internet-skärmen till Multiplayer.
   - **Network [Nätverk]** innebär anslutning via ett lokalt nätverk med TCP/IP-protokoll. Gå med i ett nätverksspel genom att klicka på ett spel i listan och sedan klicka på **Join Game [Gå med i spel]**.

3. Välj en figur, skapa en ny figur eller importera en befintlig figur från ett sparat spel för en spelare. I spel för flera spelare kan du välja mellan att spela som människa, dvärg eller skelett. Alla spelare måste välja en figur.
4. Klicka på **I'm Ready to Begin [Jag är redo att börja]**. En bock visas bredvid namnen på alla klara spelare. Alla spelare måste klicka på knappen **I'm Ready to Begin [Jag är redo att börja]** innan spelet startar.

Så här blir du värd för ett spel för flera spelare

1. Klicka på **Multiplayer [Flera spelare]** på **Main Menu [Huvudmenyn]**.
2. Välj lämplig anslutningstyp:
   - **ZoneMatch** innebär anslutning till en Internet-server där Dungeon Siege-spelare kan träffas för att chatta och spela.
   - **Internet** innebär att du är värd för ett spel (över Internet) direkt på din dator via datorns IP-adress. Din IP-adress visas längst ned på Internet-skärmen till Multiplayer.
   - **Network [Nätverk]** innebär att du är värd för ett spel över ett lokalt nätverk med TCP/IP-protokollet.
3. Klicka på knappen **Host Game [Var värd för spel]**.
4. Välj en figur, skapa en ny figur eller importera en befintlig figur från ett sparat spel för en spelare. I spel för flera spelare kan du välja mellan att spela som människa, dvärg eller skelett. Alla spelare måste välja en figur.
5. Klicka på **Start Game [Starta spel]** när alla spelare är klara.



Banområde för flera spelare

Begränsa ett spel med flera spelare till vissa spelare

När du är värd för ett spel med flera spelare kan du begränsa spelet till vissa spelare genom att ange ett lösenord.

Så här skapar du ett lösenord:

1. Klicka på knappen **Host Game [Var värd för spel]**.
2. I dialogrutan **Host Game [Var värd för spel]** väljer du knappen **Password [lösenord]** och anger sedan ett lösenord för spelet.
3. Ge lösenordet till alla spelare du vill ska kunna delta i spelet. Ett enkelt sätt att lämna ut spelets lösenord eller värdens IP-adress är att använda ett chattprogram.

Så här avaktiverar du lösenordsskydd för ett spel med flera spelare:

- Klicka på knappen **Change Game Password [Ändra lösenord för spelet]** (i **Game Settings [Spelinställningar]**), ta bort lösenordet för spelet från rutan **Change Game Password [Ändra lösenord för spelet]** (så att den är tom), bekräfta ändringen genom att klicka på **OK** och lämna sedan **Game Settings [Spelinställningarna]** genom att klicka på **Accept [Godta]**.

Map Settings [Kartinställningar]

Värden väljer karta och världens svårighetsgrad i Staging Area [Banområdet]. Kartor är de platser där omgångarna utspelas. Världens svårighetsgrad som väljs av värden påverkar styrkan, erfarenheten och utrustning för de monster som finns. Det ökar även mängden interaktivt innehåll, t.ex. behållare, butiker och uppdragsföremål.

- **Standard** – Inga minimikrav för nivåer. Det här är spel med flera spelare på normal nivå. De monster som finns har samma styrka och skicklighet som i spel med en spelare.
- **Veteran** – Kräver minst skicklighetsnivå 54. De monster som finns här har högre skicklighet och styrka än de som finns på standardnivån.
- **Elit** – Kräver minst skicklighetsnivå 83. De monster som finns här har t.o.m. högre skicklighet och styrka än de som finns på veterannivån.

När värden startar spelet går det inte längre att göra ändringar i spelet. Däremot gäller fortfarande svårighetsgraden i **Game Settings [Spelinställningar]**, så värden kan göra ändringar där om det behövs.

Game Settings [Spelinställningar]

Värden väljer spelinställningarna i banområdet. Om du vill veta mer om alternativen i **Game Settings [Spelinställningar]** pekar du på ett föremål och läser texten som visas på skärmen.

Join in Progress [Delta allt eftersom]

Om du markerar **Join in Progress [Delta allt eftersom]** kan spelare delta i spelet efter att spelet redan börjat. Om du vill att spelare ska börja spelet i närheten av dig, kan du använda ett chatt- eller e-postprogram till att skicka ett meddelande till dem och berätta var du befinner dig. Du måste även markera **Allow Players to Choose Start Locations [Tillåt spelare välja var de ska starta]** så att spelarna kan välja den plats där de startar.

Teams [Lag]

Om du markerar **Enable Team Play [Tillåt lagspel]** i **Game Settings [Spelinställningar]** kan du bilda ett lag som du kan slåss mot monster med. Om du markerar **Enable Team Play [Tillåt lagspel]** och **Enable Player vs. Player [Tillåt strider mellan spelare]** kan du bilda lag som du kan slåss mot andra spelare med.

Dö

Om din figur dör kan du fortsätta spelet som spöke och söka efter ett kapell eller ett föremål som kan ge dig livet tillbaka. Om värden lämnar spelet, är spelet slut. Om du eller värden lämnar spelet sparas figurens egenskaper, färdigheter och föremålen i Inventory [Utrustning]. Om alternativet **Drop on Death [Tappa föremål vid dödsfall]** i **Game Settings [Spelinställningar]** är inställd på **Nothing [Ingenting]** sparas även föremålen i Inventory [Utrustning]. Men om alternativet är inställt så att du tappar föremålen i Inventory [Utrustning] när du dör, måste du stanna kvar i spelet och plocka upp föremålen om du vill att de ska sparas när du lämnar spelet.

Chatta

Så här chattar du med andra spelare:

- Visa chattfönstret genom att trycka på ENTER, skriv ditt meddelande och sänd det genom att trycka på ENTER.

Byta föremål med andra spelare

Du kan ge guld eller föremål till andra spelare. Du kan även byta föremål mot guld eller andra föremål.

Så här ger du guld till en annan spelare:

- Öppna din utrustning, klicka på guldmängden, ange hur mycket guld du vill ge den andra spelaren och klicka sedan på den spelarens figurporträtt.

Så här byter du föremål:

- Öppna din utrustning, klicka på det föremål som du vill ge till en annan spelare och klicka sedan på den spelarens figurporträtt.

Obs! För att bytet ska slutföras måste båda spelarna klicka på **Accept [Godta]**. Båda spelare kan avbryta bytet genom att klicka på **Cancel [Avbryt]**. Om bytet avbryts läggs föremålet du försökte byta tillbaka i Inventory [Utrustning].

Visa laginformation

I spel med flera spelare kan spelare snabbt identifiera andra spelare och deras allianser genom titta på etiketterna med spelarnas namn samt de sköldar som visas över spelarens figur. Färgen på etiketten kan variera beroende på **Game Settings [Spelinställningarna]**.

- **Team Play [Lagspel]** avaktiverat, **Player vs. Player [Strider mellan spelare]** avaktiverat: Andra spelares etiketter är **gröna**, inga lagsköldar.
- **Team Play [Lagspel]** aktiverat, **Player vs. Player [Strider mellan spelare]** avaktiverat: Lagkamraters etiketter är **gröna**; etiketter för andra lag är **blå**. Alla figurer har en lagsköld.
- **Team Play [Lagspel]** avaktiverat, **Player vs. Player [Strider mellan spelare]** aktiverat: Andra spelares etiketter är **röda**, inga lagsköldar.
- **Team Play [Lagspel]** aktiverat, **Player vs. Player [Strider mellan spelare]** aktiverat: Lagkamraters etiketter är **gröna**, etiketter för andra lag är **röda**. Alla spelare har en lagsköld.

Så här visar eller döljer du etiketter eller sköldar:

- Tryck på (ä).

Så här visar du hälso- och manastaplar för alla lagmedlemmar:

- Tryck på X.

Så här visar du statistik för flera spelare:

- Tryck på apostrof (´). Då visas en lista med spelare, lag och statistik som är relevant för spelets segervillkor.

Slottet Ehb

Inte långt från Droogernas Eldklippor ligger Slottet Ehb, som anses vara det enda ointagbara slottet förutom det legendariska Nattpalatset i Stjärnimperiet. Slottet Ehb är konstruerat av ingenjörer från den 10:e legionen och uppfördes på en kulle av solid granit, och utsikten från slottet är ostörd i flera kilometer åt alla håll.

Slottet befolkades från början av soldater från den 10:e legionen men är nu i första hand hem åt den krönte monarken i kungadömet Ehb. Legionens kommendanter är inkvarterade i våningarna under kungafamiljens, och längst ned i slottet avtjänar fångar av olika rang sina straff i de mörka fängelsehålorna.

Liksom de flesta slott har Ehb sina hemligheter. Det är fullt av hemliga gångar och banditgömmor - och få om någon vet var alla gångar leder. Det finns många berättelser om förlorade salar, som när de en gång hittats aldrig mer kan återfinnas. Vissa tror att de är spökrum, som uppstått under renoveringar av slottet under århundradena. Andra, särskilt magiker, tror att de förlorade salarna är uttryck för komplicerade och förvirrande förtrollningar.

Gömt djupt nere i slottet ligger Stjärnrummet. De enda som får beträda salen utan att straffas med döden är kungen, drottningen och den 10:e legionens ärkemagiker. Salen ryktas innehålla exotiska magiska artefakter från legionskriget War of Legions—och några av dem sägs vara mäktigare än något ens de mäktigaste av magiker kan föreställa sig.



Medverkande — Gas Powered Games

Design och projektledare
Chris Taylor

Produktion och Design
Jacob McMahon

Teknisk ledare
Bartosz Kijanka

Art Directors
Steven Thompson, Mark Peasley

Tekniker
Mike Biddlecombe, Scott Bilas, Bartosz Kijanka, James Loe, Chad Queen, Rick Saenz, Adam Swensen

Nätverksadministratör och assisterande producent
Marsh Macy

Konceptkonstnärer
Joe Kresoja, Kevin Pun, Darren Lamb, Dave Dunniway

Terräng- och världsmodeller
Dave Dunniway, Kevin Pun, Brett Johnson

Animationer, modeller och texturer
Lee Phemister, Joe Kresoja, John Gronquist, Carlos Naranjo

Texturer och växter
Darren Lamb

Världsutformare
Sarah Boulian, Jason "Ernsie" Ernsdorff, Brett Johnson

Skripttekniker
Jason "Ernsie" Ernsdorff

Special- och ljudeffekter
Eric Tams

Kontorsadministration
Michelle Lloyd

Produktionsassistenter
Carlos Naranjo, Michelle Lloyd

Nivåutformare
David Tomandl, Greg Romaszka, Christopher Burns, Erik Johnson, Ruth Tomandl

Produktionskoordinator
Bert "Sleepy" Bingham

Handling och dialog
Neal Hallford, Sarah Boulian, Bert "Sleepy" Bingham, Evan Pongress

Handlingssekvenser i spelet
Evan Pongress

Teknisk dokumentation
Jeremy "Snooker" Snook

Onlineforumkoordinator
Darren "Guttyr" Baker

Musikkompositör
Jeremy Soule, Julian Soule

Ljuddesign
Frank Bry

Earthgate-teamet
Richard Smith, Steve Parrott, Pasha Smith, Beau Brennen, Kalev Tait, Travis Gray, Laureen Hart

GPG-testteam
Jeremy "Snooker" Snook (ledande), Jason "Freeze" Moerbe (testlabb), Jonathan Burns, Jason Clark, Jim "Corpse" Clark, Steve "BK" Crawford, Paul Dahlke, Joshua Drollman, Doug Jacobs, Jason Kies, Brian Moore, Buddy Phillips, Ted Snook, Eric "Guideon" Snyder, Matt Szuch, TJ Wright

Särskilda tack i alfabetisk ordning
Amy Baker, Staci Cearns, Stephanie Dunniway, Jennifer Kijanka, Eddie Lloyd, Collin Martin, Tami McMahon, Deb Meyer Snook, Donna Morina, Carolyn Prentice, Sophie Pun, Lindsay Saenz, Misty Silver, Jessy Tams, Kimberly Taylor

Ytterligare tack till
Cheryl Askeland, Don "Argyle" Jacques, Microsoft Hardware Division, Casey Muratori, Brett "Bam Bam" Parsons, Steve Rabin, Steve Snow, Paul Tozour

Använder Bink Video. © 1997-2002 RAD Game Tools, Inc.

Använder Miles Sound System. © 1991-2002 RAD Game Tools, Inc.

Alla röster spelades in vid Bad Animals i Seattle.

Microsoft

Projektledare

Bartosz Gulik - Programchef
Christopher Liu II - Testledare
Jon Grande - Ledande produktplanerare

Testare

Andrew Aleshire, Larry Bridges, Daland Davis, Sean Epperson, Sharon Evans, Mark Grimm, Greg Hertager, Bryce Jones, Mark Medlock, Slava Mikhailiouk, Scott Murray, Darryl Shannon, Jeff Waibel, Brian Warris, Jason York

ZoneMatch- och Strike Team-utvecklare

Andy Glaister (utvecklingschef), John Smith (ledande), Richard Tsao (ledande), Denise Mak, Leon Pryor, Curt Carpenter, Brian Chapman, Chris Haddan, Michael Moore, Randy Shedden, Michael Warning, Shaun Cooper, Mike Truty (ledande) Rich Bonny, Michael DuPas, Eric Lee

Recon-testare

Jason Mangold (ledande), Brandon Anthony, Brandon Baker, Yancy Burns, Jason Collins, Stephen Davies, Jeremiah Foco, Craig Marshall, Joshua Ockman, Michael Osgood-Graver, Josh Priggs, Mike Puzio, Charles Roberts, Aaron Schmitt, Benjamin Steenbrock, Michael Sworgger

Flerspelartestare

Brian Lemon (ledande), Jaime Pirnie (ledande för testning av spel för flera spelare), Scott Bell, Brad Catlin, TJ Duez, Bret Fenton, Shawn Johnson, John Laughlin, Bryan Wood

Konfigureringstestare

Paul Gradwohl (ledande), Brady Burns, Kevin Connolly, Jeff Felker, Dan Hitchcock, Tysan James, Mario Vera, Eric Johnson, Yaqub Bandry

Konst

Corey Dangel (Art Director), Kevin Loza, Ryan Wilkerson

Användarutbildning

Marty Blaker (ledande), Laura Hamilton, Brian Hunt, Chris Lassen, Pat Rytkonen, Jeannie Voirin

Översättningsutvecklare

Victoria Olson (ledande), Jim Reichart, Kazuyuki Shibuya

Användartestare

Michael Medlock (ledande), Ben Babcock, Lance Davis, Kyle Drexel, Jerome Hagen

Marknadsföring

Michelle Jacob, Lisa Krost, Christopher Lye, Darren Trencher

Ett särskilt tack till

Matt Alderman, Kelly Bell, Scott Cooper, Eric Elders, Ed Fries, Scott Gerlach, Joseph Getty, Matt Gradwohl, Kristofer Hall, Jon Kimmich, Stuart Moulder, Kathy Osborne, Matt Ployhar, Dave Steele, Adam Waalkes, Yvette Wagner, Matt Whiting, Matt Wilson

Irland

Suzanne Boylan, Jean-Philippe Chassagne, Paul Delany, Paul Lydon, Declan Murray, John O´Sullivan, John Pritchard, Rita Thiede, Kevin Young, Ian Walsh

Japan

Kazuyuki Kumai, Takayoshi Asahina, Yutaka Hasegawa, Hiroshi Ogura, Yuki Harima, Sachio Horikoshi, Hiroko Isogai, Haruko Murata, Kaoru Ito

Korea

Ji Young Kim, Kyoung Ho Han, Han Baek Choi, In Goo Kwon, Joon Ho Lee

Taiwan

Ming-I Peng (gruppchef), Robert Lin, Wen Chin Deng, Andy Liu, Julia Hao

Microsoft Worldwide Services

Produktnamn: Dungeon Siege

Supportinformation på Internet:
http://support.microsoft.com/directory/productsupportoption.asp

För Sverige besök http://www.microsoft.se/support/>

Telefonsupport: 08-752 09 29

I andra länder än USA: Supportalternativ, öppettider och kostnader kan vara annorlunda än i USA. Välkommen att besöka http://support.microsoft.com/directory/ww.asp, där du hittar mer information om ditt lokala kontor. Finns inte Microsoft där du bor kontakta inköpsstället för Microsoft-produkten.

Villkor: Microsofts supporttjänster gäller aktuella priser, regler och villkor som kan ändras utan föregående meddelande.

